studia kulturoznawcze
2(15)/2018

CYBERKULTURA
MIĘDZY INKLUZJĄ A EKSKLUZJĄ

WYDAWNICTWO NAUKOWE WYDZIAŁU NAUK SPOŁECZNYCH UAM

Poznań 2018

Roman Bromboszcz

Uniwersytet Warszawski
Instytut Literatury Polskiej

Otaczanie i obramowywanie użytkowników cyberkultury. Nadzmysłowość, sztuczna inteligencja, człowiek+

Cyberkultura to zjawisko, które związane jest z rozwojem internetu, ale nie daje się sprowadzić wyłącznie do niego. W wypowiedziach na temat kultury cybernetycznej przeważają głosy, które wiążą ją z komunikacją[1] i cyfryzacją, aczkolwiek możliwe jest również rozpatrywanie tej formacji przez pryzmat genezy i rozwoju cybernetyki[2]. W tym wypadku warto wziąć pod uwagę koncepcje cybernetyków oraz ich wytwory, a także skonfrontować je z obecnie rozwijanymi środowiskami cyfrowymi, wspólnotami wirtualnymi.

Ponieżej przedstawię zagadnienie kultury cybernetycznej z perspektywy codzienności, w tym pewne idee oraz ich konkretyzacje pod postacią urządzeń. Zwrócę uwagę na transfer technologii z laboratorium, czyli przejście z sektora nauki do sektora codzienności, ukazując przy tym ich wspólne cechy. Po pierwsze, o t a c z a n i e, które polega na włączaniu w swoją przestrzeń urządzeń elektronicznych, co powoduje wprawdzie separację, ale także wchłonięcie jednostki, zassanie jej do wnętrza ekranów i interfejsów. Po drugie, o b r a m o w y w a n i e, które może przejawiać się zmysłowo, choć nie wszystkie jego rezultaty są dostrzegalne. Chodzi tu o chęć urzeczywistnienia postczłowieczeństwa lub nadczłowieczeństwa. W obramowywaniu pobrzmiewa sens tworzenia bramy do innych wymiarów postrzegania i życia. Należy uwzględnić tu eksperymenty z poszerzaniem zmysłowości, wpuszczaniem do organizmu pewnych substancji i wprowadzaniem implantów. Takie praktyki prowadzą m.in. w stronę nadzmysłowości.

---

[1] P. Lévy, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Paris 1997, ss. 107-126

[2] A. Munster, *Technologia cyfrowa: estetyka przybliżona* w: P. Celiński (red.), *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, Lublin 2011, s. 108; M. Fuller, *Softness: zapytywalność, ogólny intelekt, metodologie sztuki w software*, w: ibidem, s. 164.

Oba procesy związane są z przebudową tego, co ugruntowała kultura tradycyjna i nowoczesność. Ich określenia są jednak w pewnym stopniu problematyczne. Należałoby raczej powiedzieć, że zarówno kultura tradycyjna, jak i nowoczesność ulegają erozji, fragmentarycznym przebudowom. Jesteśmy świadkami powstawania nowych konstelacji znaczeniotwórczych i wartości.

Kultura cybernetyczna rozumiana jako zestaw idei silnie wiąże się z wynalazkami technicznymi i komputeryzacją. Oprzyrządowanie techniczne i idee, które znajdują się u ich podłoża, przedstawia tabela 1.

Tabela 1. Idee i przedmioty, w ramach których się przejawiają

Idee	Przedmioty	Odwołanie do literatury
Autonomia	internet, wspólnoty transferu, społeczności wirtualne	P. Lévy, s. 157
Inność	internet	P. Lévy, s. 157
Kolektywność (inteligencja kolektywna)	internet	P. Lévy, s. 155
Syntopia	sztuka komputerowa, telefonia	P. Zawojski, ss. 73, 137
Trzecia kultura	sztuka komputerowa	P. Zawojski, s. 30
Tożsamość wirtualna	internet	P. Zawojski, s. 105
Interaktywność	internet, telefonia, bankomaty, gry komputerowe	P. Zawojski, ss. 136, 151
Konwergencja	internet, telefonia	D. Bell, s. 32

Źródło: opracowanie własne.

W jaki sposób rozumieć autonomię w odniesieniu do rzeczywistości skomputeryzowanej, w szczególności do internetu? Internet jest zbiorem różnych nakładających się na siebie sieci komputerowych, o wspólnych zasadach przesyłania informacji. Jego istnienie zależy od poboru energii elektrycznej oraz aktywności użytkowników. Prawo Matcalfiego głosi, że użyteczność sieci równa jest kwadratowi liczby jego użytkowników.

Jednak gdy skierujemy uwagę na przepływ informacji w sieciach komputerowych, rozumiany jako wiedza, zauważymy, że tak skonstruowany system dąży do autarkii. Można ją rozpatrywać na trzech poziomach. Po pierwsze, mam na myśli wiedzę praktyczną, której silny transfer obserwujemy w społecznościach wirtualnych, mediach społecznościowych, na forach i w nowej telewizji. Chodzi w szczególności o tutoriale, poradniki i kursy. Po drugie, mam na względzie naukę popularną pod postacią słowników i encyklopedii. Tutaj także mamy do czynienia z bogatymi źródłami, najczęściej otwartymi, a niekiedy tworzonymi oddolnie przez samych użytkowników. Po trzecie, myślę o osiągnięciach naukowych, prowadzonych badaniach i ich rezultatach. Tylko część z tych źródeł jest dostępna publicznie, większość zaś wymaga specjalnych uprawnień lub wyso-

kich opłat. Zwłaszcza anglojęzyczne czasopisma naukowe upubliczniają swoje treści poprzez sieci uczelni wyższych, lecz dla odbiorców z zewnątrz są dość drogie. Jednakże wyniki badań w formie anonsowanej przez abstrakty, ale praktycznie zalakowanej, poddanej enkapsulacji znajdują się w globalnej sieci. Te trzy poziomy tworzą pewną całość zmierzającą do zupełności. Oprócz tego dąży się do digitalizacji źródeł pisanych, w tym literatury pięknej.

Na zasadzie rekurencji, dziedziczenia lub przechodniości dążenie do autonomii, jakie obecnie widać w internecie, przenosi się do społeczności wirtualnych oraz wspólnot transferu. Można przypuszczać, że ambicją każdego rozbudowanego portalu jest „domykanie" użytkowników. Chodzi tu o skupianie ich uwagi na sobie, o próbę, niekiedy udaną, powstrzymania ich aktywności na rzecz przetwarzania treści endocyfrowych, czyli takich, które pojawiają się w ramach danego serwisu lub w celu postprodukowania treści egzospołecznościowych.

W przypadku najpopularniejszych usługodawców cyfrowych i stworzonych przez nich mediów społecznościowych dochodzi do kontrakcji wirtualności. Najsilniejsi gracze sfery wirtualności koncentrują przepływ informacji i zamrażają ruch użytkowników w domenach najwyżej szacowanych rynkowo. Powodują tym samym, że wszystko to, co na zewnątrz, staje się mało interesujące. Poszczególne portale domykają uwagę, czyniąc do niedawna jeszcze nomadyczne uniwersum bardziej osiadłym, przewidywalnym, schematycznym, ale przy tym być może bardziej sterownym.

W mniejszym zakresie takie ambicje można dostrzec w sferze usług wymiany plików oraz programów i formatów służących do kolekcjonowania, dzielenia się artystyczną, dokumentalną i naukową własnością intelektualną. Aczkolwiek i tutaj znajdziemy reprezentantów takiego podejścia, w którym udostępnione przez środowisko zasoby stają się tym, co możliwe jako treść, informacja do doświadczenia, poznania. Można zatem postawić tezę, że granice mojego dobrobitu są granicami nookultury; świato-chmuro-poglądu. Dobrobitem określam całkowity ciężar informacyjny osiągalny w ramach danej wspólnoty transferu, a świato-chmuro-poglądem – zespolenie idei, które zmienia koncepcje propagowane w koncepcje akceptowane i podzielane.

Ideą towarzyszącą autonomii jest inność i otwarcie na nią, które bez precedensu definiuje internet oraz rekurencyjnie jego domeny społecznościowe. Za pomocą ostatniego z wymienionych terminów staram się pokazać, że media społecznościowe generują społeczności wirtualne po części zazębiające się, a po części niezależne, które można nazwać domenami. Ich użytkownicy o różnych poglądach lokują się w odległości jednego przeskoku, zmiany rozwinięcia nazwy w adresie. Bywa też tak, że tworzą się grupy i społeczności wewnętrznie podzielone i poróżnione. W każdym razie światowa pajęczyna gromadzi jednostki, grupy i zbiorowiska o odmiennych poglądach politycznych, ekonomicznych i religijnych. Ich przedstawiciele niekiedy zwalczają się nawzajem, hejtują

i spamują, ale najbardziej powszechną ich postawą jest milcząca, nakierowana na werbowanie i rozpowszechnianie własnych poglądów współegzystencja.

Internet można porównać z przestrzenią, nie z miejscem. Jest to zbiorowisko miejsc wraz z ich otoczeniem w postaci odsyłaczy, a pomiędzy miejscami mamy do czynienia z pustką. Paradoksalne jest to, że poruszamy się w tej przestrzeni względem czasu, nie ruszając się z miejsca. Zmieniamy miejsce jako położenie określane przez adres. Natomiast jego rama zmysłowa pozostaje niezmieniona, pod postacią biurka, kubka, ściany z fotografiami, ewentualnie fotela, kawy i otoczenia w kawiarni. Nawigujemy poprzez przewijanie czasu, a także jego supłanie w odstawione na bok lub zapamiętane lokalizacje, różnie ukierunkowując swoje zainteresowanie. W procesie tym podróżujemy do wnętrza siebie, poszukując rozwinięć i odnóg dla autoprezentacji, agitacji, sporów, poróżniania opinii.

Różnorodność poglądów, z jaką można się konfrontować w internecie, jest analogiczna do tej znanej z miasta, państwa, wspólnot państwowych, układów gospodarczych, a także zróżnicowania Układu Słonecznego i Drogi Mlecznej. Ze względu na to, że zarówno państwo, jak i miasto gromadzą różnoimienne jednostki, osoby i grupy antagonistyczne, w ich zarządzaniu prawda do pewnego stopnia znika z pola widzenia. Zasadniczą wartością, którą realizują zbiorowości miejskie i państwowe jest zgoda, pakt o nieagresji. Można widzieć w tym stanie zwycięstwo głupoty[3] lub pluralizmu[4].

Miasto i państwo gromadzą jednostki o zwalczających się poglądach. Katolicy, protestanci, buddyści, ateiści, liberałowie, konserwatyści, komuniści, anarchiści, socjaldemokraci, faszyści – wszyscy oni mogą się łączyć, zazębiać, tolerować, a jednocześnie występować przeciwko sobie, organizować ustawki czy nawet lincze. Ta prawidłowość przenosi się do tych części internetu, które pozwalają na konfrontację różnie myślących i odmiennie działających ludzi. Myślę tu o domenach społecznościowych, które dają okazję do spierania się o poglądy. Rozsyłanie wiadomości, zaczepki na forach, a także komentarze do publikowanych treści ukazują rozległość całościowego poróżnienia.

W domenach społecznościowych przyjęło się oceniać publikowane materiały za pomocą lajków. Facebook oferuje obecnie sześć stanów: „lubię to", „super", „ha ha", „wow", „przykro mi" i „wrr". Generalnie można powiedzieć, że domeny społecznościowe zachęcają do pozytywnych reakcji i nie akceptują trollingu, agresji, obsceniczności. Niemniej pomiędzy społecznościami rodzi się wrogość, a napięcia czasem eskalują. Anarchiści kontra ultrakatolicy, socjaldemokraci kontra narodowcy, zwolennicy wyboru macierzyńskiego w opozycji do ugrupowań „pro life" i odwrotnie.

[3] D. Sepczyńska, *Problematyczny status prawdy w polityce. Strauss – Rawls – Habermas*, Kraków 2015, s. 67.

[4] Ibidem, ss. 134-138.

Kolejną z idei widocznych w funkcjonowaniu internetu jest inteligencja kolektywna. Mądrość, wiedza, decyzyjność i racjonalność przypisywane maszynom to niezwykle interesujące zagadnienie. Maszyna staje się partnerem, który z czasem rośnie w siłę i pokonuje człowieka, tak jak w słynnym pojedynku szachowym Garriego Kasparowa z Deep Blue. Człowiek ustępuje maszynie w konfrontacji, w której mierzona jest inteligencja, aczkolwiek termin ten nastręcza wielu problemów. Z punktu widzenia człowieka chodzi tu o kojarzenie, pamięć, intuicję, grę jako taką, zaś z punktu widzenia maszyny – o dopasowanie, szukanie optymalnej ścieżki dostępu, przeszukiwanie możliwych scenariuszy i rozgałęzień sytuacji.

Inteligencja kolektywna to przedmiot konceptualny, który powstaje na drodze ewolucji, gdzie punktem wyjścia są różne warianty modelowania inteligencji człowieka w ramach maszyny. Inteligencję można rozumieć jako wiązkę jakości, a jedną z nich jest rozwiązywanie problemów. Wraz ze złożonością maszyn wrasta popularność przekonania, że człowiek również jest maszyną i może być rozłożony na części, wzmocniony, przetasowany, podrasowany. W tego rodzaju myśleniu pojawia się człowiek+ jako konsekwencja eksperymentów nad sztuczną inteligencją.

Niemniej rozwiązywanie problemów to nie jedyna treść, którą reprezentuje inteligencja. Oprócz tego chodzi o szukanie optymalnego dopasowania, wyspecjalizowaną ekspresję, rachunek zysków i strat. Porównując człowieka i maszynę, podkreśla się, że maszyny nie potrafią podzielać i wyrażać emocji, rozumiejąco odnosić się do otoczenia, a także nadawać sensu otoczeniu[5]. W ramach pozaobliczeniowej charakterystyki maszyn można wskazać na melancholię, polegającą na tym, że maszyna nie potrafi cieszyć się z życia, oraz na to, że opiera się w swoim funkcjonowaniu na martwym czasie[6].

Różnice w interpretacji tego, czym jest i do czego może służyć inteligentna maszyna, doprowadziły do rozziewu w ramach cybernetyki. Z jednej strony Norbert Wiener popierał kontrolę nad maszynami i ostrożność w eksperymentach nad nimi. Twierdził, że maszyny inteligentne prowadzą do dystopii, niemającej precedensu władzy i dominacji nad masami ludzkimi. Z drugiej strony John von Neumann propagował ideę maszyny, która nie tylko będzie w stanie zastąpić człowieka mentalnie w pewnych funkcjach, ale również będzie zdolna do naprawienia siebie i replikacji[7].

---

[5] N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, tłum. A. Tanalska-Tulęba, Warszawa 1995, s. 138.

[6] J. Baudrillard, *Deep Blue ou la mélancholie de l'ordinateur*, w: idem, *Écran total*, Paris 1997, ss. 184-186.

[7] R. Barbrook, *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*, tłum. J. Dzierzgowski, Warszawa 2009, ss. 66-68.

Obie te wizje cybernetyki zostały połączone przez Roberta Beera, który starał się wdrożyć zarządzanie cybernetyczne do optymalizowania gospodarki w socjaldemokratycznym porządku politycznym. Chodzi o projekt Cybersyn, który został wprowadzony za prezydentury Salvadora Allende w Chile. Przedsięwzięcie miało na celu zbieranie informacji i zarządzanie nią w celu usprawnienia gospodarki. Nazwa została stworzona z zestawienia dwóch słów „cybernetyczny" i „synergia". Aspekt cybernetyczny został zrealizowany poprzez stworzenie sieci, która zdołała skoncentrować w jednym miejscu około 70% informacji[8] o statusie handlowym, ekonomicznym. Zawarta w nazwie synergia miała wynikać ze wzmacniających się nawzajem sił biegnących z kraju strumieni danych.

We współczesnych rozważaniach nad inteligencją można wskazać zagadnienia dotyczące zachowań grupowych, stadnych. Chodzi zwłaszcza o modelowanie poruszania się roju, mrowia, ławicy, a także o budowanie schematów funkcjonowania sieci neuronalnych i stadnego życia drapieżników. Najnowsze analizy sztucznej inteligencji ukazują rozległe analogie z życiem biologicznym planety. Kolektywna inteligencja domyka tę pulę problemów z nieco innej strony, pozostawiając sporo miejsca na interpretację humanistyczną.

Zasadniczą kwestią jest tu przewaga kolektywu nad maszyną, a także nad rojem i mrowiem. Można ją widzieć w tym, że kolektyw gromadzi coś, a jego zasoby aprioryczne przewyższają to, co posiada jednostka. Charakterystyczne dla internetu jest to, że zasoby gromadzone przez pojedynczych użytkowników mogą zostać udostępnione. Całkowitą masę informacyjną takiej kolekcji można nazwać dobrobitem. Jednak rozważania nad inteligencją w odniesieniu do kolektywu, społeczności wirtualnej powinny wykraczać zarówno poza stygmergię rozpatrywaną w odniesieniu do mrowia, jak i analizowane w tworzonych oddolnie encyklopediach współdzielenie wiedzy.

Idea syntopii stanowi zespolenie synergii i eutopii, czyli współdziałania i dobrego kontekstu, właściwego otoczenia. Synergię można również odnieść do cybernetycznego zarządzania, które w przypadku sieci komputerowych opiera się na łączeniu strumieni danych. Prowadzi to do metaanaliz, badań statystycznych i prognoz. Termin odnosi się do nowych mediów, techniki komputerowej, sztuki, a także ekonomii, gdzie rozważa się i praktykuje łączenie różnych sektorów gospodarki, sprzedaży różnego asortymentu, łączenie dziedzin aktywności.

Terminem spokrewnionym z synergią jest „konwergencja". Trafił on do obiegu wraz z rozwojem internetu[9], poczynając od pojawienia się przeglądarek Exite, Netscape i Internet Explorer. Odnosi się on do zjawiska nakładania się i wzmacniania fal akustycznych. Ale w przypadku technik komputerowych chodzi raczej o łączenie w jednym kanale transmisyjnym różnych rejestrów zmy-

[8] A. Pickering, *The Cybernetic Brain*, Chicago 2011, s. 258.

[9] G. Browning, *Elektroniczna demokracja. Wybory w Internecie*, tłum. P. Gliwiński, Warszawa 1997, s. 104.

słowych, co ma zastosowanie równocześnie w telefonii, internecie i telewizji[10]. Do tego terminu nawiązują francuscy poststrukturaliści, ukazując jego opozycję i dywergencję oraz zjawiska jako serie konwergencji i dywergencji[11]. Obecnie prowadzi się badania nad tym, w jaki sposób zjawiska medialne wpływają na siebie, tworząc obiekty, narracje transgatunkowe[12].

Jako syntopię można określić owocne zespolenie pewnych jakości, które pojawiają się jako efekt trendu w postaci konwergowania mediów. Współczesna forma aparatu telefonicznego skupia jak w soczewce zestaw problemów, m.in. pytanie o funkcję i optymalny kształt. Nie przypadkiem w telefonach komórkowych pojawia się aparat fotograficzny, kamera, radio, odtwarzacze audio i wideo, edytory tekstu, książka adresowa. W ramach miniatury, która zastępuje wnętrze dłoni i wnętrze kieszeni, mamy do czynienia z teleologią mediów. Wnętrze tego wnętrza to w eliptycznym skrócie cały dotychczasowy rozwój, ewolucja środków, pośredników i środowisk.

Bez wątpienia mamy tu do czynienia z mikroprzełącznikami, mikroprocesorami, mikrooperacjami i megatrendami. Powstaje pytanie, czy powstały w wyniku ewolucji kontekst jest bezsprzecznie sprzyjający i czy konkurencję dla dłoni, oka i ucha należy przyjąć bez metarefleksji jako anonimowy dar. Być może przeciwwagę dla bezustannego przetwarzania mogłaby stanowić żałoba palca, który z góry skazany jest na porażkę w poszukiwaniu właściwego słowa. Sedno i przeznaczenie w procesie komunikacji zostają rozfałdowane i odroczone w otchłani, której nie potrafimy rozświetlić.

Jednocześnie w ramach synergii pojawia się widmo władzy totalitarnej nie tylko kontrolującej życie prywatne, ale także starającej się wpływać na emocje i opinie. Korporacje jako gracze ekonomiczni znajdują się pod presją agencji rządowych stawiających żądania dotyczące współdzielenia danych. Każdy element ruchu sieciowego jest składowany, magazynowany, przetwarzany i wprowadzany do użycia na żądanie. Prowadzi to wprost do formatowania jednostek i masowej kontroli, a tym samym do kontrofensywy, tymczasowych, jednostkowych lub elitarnych destabilizacji. Jest to także powodem pilnej potrzeby edukacji i uświadamiania zagrożeń cyberobywatelom.

Na każdym piętrze wirtualnego świata, w obrębie sztucznych inteligencji, syntopii i renegocjowania podstawowych wartości, takich jak wolność i równość, ujawnia się złożoność interaktywności. Zjawisko to znane jest również pod nazwą sprzężenia zwrotnego w cybernetyce, a w teorii komunikacji jest tym,

---

[10] D. Bell, B.D. Loader, N. Pleace, D. Schuler (red.), *Cyberculture. The Key Concepts*, New York 2004, ss. 31-32.

[11] G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski, Warszawa 1997, ss. 88-89.

[12] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, ss. 93-129.

co następuje po transmisji i dialogu[13]. Sprzężenie zwrotne opisuje procesualny związek między podmiotem a przedmiotem, który powoduje, że percypowany obiekt zmienia się pod wpływem jego doświadczania. Interaktywność zasadniczo odnosi się do zjawisk komputerowych, jednak jej formuła bywa rozszerzana na interakcyjne zjawiska społeczne[14], które ukazują, w jaki sposób przedmiot doświadczenia jest negocjowany, zmieniany w trakcie partycypacji. W zasadzie każdą grę uwzględniającą rekwizyty oraz każde zjawisko społeczne, które ma obiekt wymiany lub współdzielenia, cechuje interakcyjność. Stąd z jednej strony interaktywność można traktować jako termin techniczny, a z drugiej jako truizm.

Wspólnym mianownikiem w analizach cyberkultury jest zjawisko i termin „trzecia kultura". Odnosi się ono do poszukiwania jedności między odseparowanymi i częściowo poróżnionymi dziedzinami nauki, zwłaszcza humanistyką i naukami społecznymi a naukami inżynieryjnymi, technicznymi i przyrodoznawstwem. Ze względu na mediacyjny status sztuki to właśnie od niej oczekiwano takich postaw[15], które są w stanie znieść różnicę między wymienionymi dyscyplinami. Zjawisko to należy odnieść do interdyscyplinarności jako czegoś często praktykowanego i podejmowanego np. w odniesieniu do problematyki przestrzeni[16].

Cybernetyka jako taka pojawia się na scenie naukowej jako produkt mający cechy różnych dyscyplin. Można powiedzieć, że jest to przedsięwzięcie u swych podstaw transdziedzinowe. Najczęściej jej przedstawiciele są inżynierami korzystającymi z narzędzi matematycznych, odnoszącymi się do neurologii, fizjologii, biologii, ekonomii i twórczości artystycznej. W tym zakresie samą sztukę osadza się w kontekście humanistycznym, aczkolwiek jej oblicze cyberkulturowe najczęściej ma charakter eksperiencjalny, kalkulacyjny i krytyczny, co w pewnym stopniu utrudnia interpretację humanistyczną.

Wśród cybernetyków popularne są pewne kluby skupiające naukowców, seminaria interdyscyplinarne i cykliczne konferencje[17]. Mam na myśli Klub Ratio, Konferencje Mace'a i warsztaty poświęcone sztucznej inteligencji, zorganizowane przez Johna McCartiego w Dortmouth College w 1956 r. Przedstawiały one potencjał uprawiania nauki na przecięciu różnych dyscyplin. Również w kręgu cybernetyków odnaleźć można antycypujące, znane przede wszystkim z okresu Web 1.0[18], eksperymenty z tożsamością, które u Rossa Ashby'ego, Rober-

[13] R.W. Kluszczyński, *Cyberkultura. Społeczeństwo informacyjne. Multimedia*, Kraków 2001, ss. 14-17

[14] E. Goffman, *Rytuał interakcyjny*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2012.

[15] P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010, ss. 73-76.

[16] B. Morzyńska-Wrzosek, D. Mazur (red.), *Przestrzeń w kulturze współczesnej. Język. Media. Architektura*, Bydgoszcz 2016.

[17] A. Pickering, *The Cybernetic Brain...*, ss. 56-61.

[18] S. Turkle, *Tożsamość w epoce internetu*, tłum. E. Olender-Dmowska, w: Z. Rosińska, *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, Warszawa 2001, ss. 133-141.

ta Beera, Gordona Paska czy Waltera Greya przejawiły się w postaci rezygnacji z pierwszego imienia[19].

Warto ponadto zwrócić uwagę na pokrewny sposób myślenia o praktykowaniu połączeń, budowaniu mostów między różnymi obszarami wiedzy. Myślę tu o idei transwersalności[20], która w pewien sposób współgra z przedsięwzięciem „trzeciej kultury". Chodzi tu o szukanie połączeń między zakresami rozumu: praktycznym, teoretycznym oraz instancją sądzenia, czyli szeroko rozumianą estetyką. Wszystkie wskazane części jako to, co zostało odesparowane, odizolowane w wyniku ewolucji kulturowej i specjalizacji, zarówno wiedzy, jak praktyki i oceny, mogą zostać tymczasowo, cząstkowo, hybrydowo, mutacyjnie związane. Taką szansę daje cyberkultura wraz z jej narzędziami, zapleczem intelektualnym i praktycznym, poprzez warsztaty, tutoriale, targi, fora, listy dyskusyjne, wystawy, projekty, realizacje artystyczne, przedsiębiorstwa wielobranżowe.

Poza tym chciałbym wskazać na trzy idee regulatywne, czyli to, co na drodze rozwoju cywilizacji jawi się jako cel, ale nie zostało jeszcze zrealizowane. Chodzi tu o wspomniane w tytule nadzmysłowość, sztuczną inteligencję i człowieka+. Pierwsza i druga jakość wchodzą w zakres kategorii ukazujących, w jakim stopniu kultura cybernetyczna rozwinęła swoje możliwości. Do nich dołączam kodowanie, regulację i autoregulację oraz sztuczne życie. Wspomniane kategorie mogą zostać w najbliższej przyszłości opracowane szerzej i w decydujący sposób zmienić relacje człowiek – maszyna.

Wokół tej relacji ogniskuje się wiele problemów. Można pokrótce przedstawić ich zagęszczenie w dwóch kierunkach: dążenia do przekroczenia człowieczeństwa oraz wysiłku, by zażegnać ewentualne cierpienie. Człowiek+ to kategoria, która sugeruje, że otaczanie i obramowywanie techniką komputerową, medyczną, wojskową przyniesie w efekcie coś w rodzaju nowej jednostki lub nawet nowego gatunku. Przeskokiem jakościowym w tym procesie są eksperymenty związane z inkorporowaniem protez, wszczepianiem elektroniki, przyjmowaniem środków chemicznych. Wszystko to obok sportów ekstremalnych prowadzi w stronę nadzmysłowości.

Niektóre z tych pomysłów zawierają rozwinięcia idei cyborga, powiększając zbiór środków i kładąc nacisk na obramowanie, a nie demontaż, remont, przebudowę. Przypomnijmy, że w idei cyborga chodziło m.in. o wytworzenie jednostki, która byłaby zdolna wyjść w przestrzeń kosmiczną bez skafandra. Dążenie do wzmocnienia istoty ludzkiej budzi wątpliwości. Próba stworzenia nowego gatunku, jeśli nie chodzi tu wyłącznie o stworzenie elity lub grupy uprzywilejowanych, zaczyna się od zaproponowania egzemplarzy. Można przypuszczać, że

[19] A. Pickering, *The Cybernetic Brain...*, s. 39.

[20] W. Welsch, *Nasza postmodernistyczna moderna*, tłum. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Warszawa 1998, ss. 403-404.

takie indywidua będą mieć problemy z adaptacją do środowiska, akceptacją, z podzielaniem obowiązujących norm i wartości.

Niemniej w społeczeństwie informacyjnym pewne przemiany stają się globalne i nieuniknione. Niektóre z nich zostają uświadomione poniewczasie, jako efekt wdrożenia pewnych rozwiązań informatycznych, cybernetycznych. Część z nich wynika z presji ekonomicznej, rozwoju gospodarczego, określonych regulacji prawnych. Uniformizacja, populizm i wielozadaniowość jednocześnie przenikają sferę codzienności i polityki. Paradoksalnie jesteśmy użytkownikami świata nadmiaru i braku wyboru. Nie chodzi tu o zupełny jego brak, ale o pochłanianie różnicy. Można prześledzić to zjawisko, analizując poszerzanie się sfery wpływów konkretnych usługodawców medialnych (np. Reuters)[21] oraz informatycznych (np. Google).

To, co rodzi się w laboratoriach, po pewnym czasie trafia do ogólnego użytku, pod postacią produktu z dostępem publicznym. Tak sprawa wygląda, jeśli chodzi o internet. Jego korzenie sięgają ARPAnetu, programu opracowanego przez Processing Technique Office dla agencji rządowej ds. badań zaawansowanych ARPA w USA. Zaangażowany w to przedsięwzięcie pionier konferencji elektronicznych[22], Joseph Licklider, określił jego cel jako stymulowanie interaktywnych relacji z komputerami. Do budowy sieci przyczyniła się technologia pakietowego przesyłania danych, opracowana przez Paula Barana z korporacji Rand i Donalda Davisa z British National Physical Laboratory[23].

W 1969 r. ARPAnet połączył cztery ośrodki naukowe: University of California w Los Angeles, University of Utah, Stanford Research Institute oraz University of California w Santa Barbara. W 1971 r. powstało piętnaście węzłów. Aktualnie internet obejmuje całą planetę, ale najwięcej węzłów i domen zarejestrowanych jest w państwach rozwiniętych. Podobnie stało się z goglami i, szerzej, ze sprzętem do nawigowania po rzeczywistości wirtualnej. Wyszły z laboratoriów i trafiły do masowej rozrywki.

W procesie przyswajania cyberkultury mamy do czynienia z równoległym otaczaniem i obramowywaniem. Pierwszy proces dotyczy sprzętu elektronicznego, a drugi przemian psychofizycznych. Wskazane w tytule jakości przyczyniają się do transformacji jednostki. Otaczanie obejmuje sprzęt gospodarstwa domowego, sprzęt radiowo-telewizyjny, komputery, tablety, telefonię komórkową, zegary elektroniczne, oświetlenie, wyposażenie należące do inteligentnych domów. Oprzyrządowanie elektroniczne i cyfrowe ma charakter współdzielony lub osobisty, choć biorąc pod uwagę magazynowanie danych przez korporacje

[21] J. Street, *Mass media, polityka, demokracja*, tłum. T. D. Lubański, Warszawa 2006, s. 150.

[22] P. Lévy, *Cyberculture...*, s. 155.

[23] M. Castells, *Galaktyka internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2003, s. 10.

informatyczne, ma to raczej status prybliczny, czyli częściowo prywatny, ale również, w sposób niejawny, publiczny.

Towarzyszący nam sprzęt, czyli oprzyrządowanie, tworzy coś w rodzaju pasów Van Allena otaczających Ziemię. Są to grodzie zakrzywiające przestrzeń i przechwytujące czas. Służą one do manipulowania w infoczasoprzestrzeni, ponieważ do czterech standardowo branych pod uwagę wymiarów dołącza nowa substancja, która zapowiada się poprzez pismo i rachunkowość, obliczenia matematyczne i astronomiczne w starożytnych cywilizacjach. Ta substancja wyłania się, ale nie zmusza do namysłu aż do XX wieku, kiedy ucieleśnia się pod postacią komputerów.

Aktualny pogląd dotyczący zdecentrowania podmiotu, jego rozsiania, pozbawienia podstawy, bezdenności należy widzieć jako następstwo serii dyfrakcji, rozziewów, załomów. Błędne jest przypuszczenie, że ponowoczesna lub ultranowoczesna jednostka utraciła grunt, osadzenie i została rozproszona na miriady ośrodków uwagi, koncentracji, dowodzenia w stosunku do podmiotu nowoczesnego. Biorąc w nawias pytanie o osadzenie ewolucyjne podmiotu nowoczesnego, czy ma to być starożytność, nowożytność, oświecenie, czy też pozytywizm, należy pokazać, jak podmiot wewnętrznie zaczyna proces fałdowania u swoich narodzin, poprzez refleksję, pismo, poezję, teatr.

U Arystotelesa mamy do czynienia z trzema rodzajami duszy, u Pascala dany jest konflikt serca i rozumu, a u Kanta dwa rozumy w sposób aporetyczny rozspajane są we władzy sądzenia. To, co następuje po Oświeceniu, jest konsekwencją już podzielonego, skłóconego i pękniętego[24] podmiotu. Współczesne formy grodzenia miejsc zamieszkiwania oraz otaczanie przenośne dodają do tej złożonej sytuacji psychofizycznej nową, wydzieloną, przyszytą, a jednocześnie oderwaną rzeczywistość cybernetyczną, w której informacja staje się względnie niezależną częścią podmiotu. Wewnątrz niej rodzą się rozproszone, tworzone *ad hoc* instancje sterujące, modyfikujące i transformujące emocje, intelekt, rozum. Niemniej wzdłuż pęknięć i załomów pojawiają się symetryczne sprzężenia zwrotne biegnące w dwóch kierunkach. Równie trafne jest stwierdzenie, że za pomocą materii możemy kierować informacją. Przykładem może być asercja, która dotyczy sterowania informacją za pomocą myśli.

W terminie „obramowywanie" istotne jest zarówno to, co określa sens ramy, ramowania, jak i tworzenie bramy, przejścia symbolizującego przemianę. W gruncie rzeczy obramowywanie i otaczanie, przy pewnej redukcji, mają taki sam sens odnoszący się do tworzenia obręczy, rafy. Jednakże obramowywanie tylko częściowo, i to w podwójnym znaczeniu, odnosi się do tego zasobu sensu. Obramowywanie ujmuje idee i koncepcje, które pojawiają się w otoczeniu człowieka oraz przekształcają go indywidualnie i gatunkowo. Te idee i koncepcje, po

[24] G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie...*, ss. 173, 357.

pierwsze, przenikają do mentalności, osobowości, organizmu i zasobów informacyjnych jednostki, po drugie, materializują się pod postacią eksperymentów i wdrożeń technologicznych.

Wśród istotnych idei obramowywania pojawiają się nadzmysłowość, sztuczna inteligencja oraz człowieczeństwo+. Zasadniczo w tym zwrocie w stronę przekraczania granic człowieczeństwa pobrzmiewają znane skądinąd postulaty i pomysły intelektualne. Mam na myśli koncepcję przeskoku w ramach dialektyki jakości[25]. Chodzi tu o taki typ przejścia, który nie dokonuje mediacji ani nie znosi opozycji w nadrzędnym porządku. Jest on powiązany z ryzykiem, a także z niekomfortowym, wbrew logice nadmiaru i przymusu wyboru, brakiem możliwości powrotu do stanu poprzedniego. Stanowi przejście między stadiami, które można widzieć jako etapy egzystencji lub role społeczne[26], jednakże w omawianym kontekście chodzi o całościową, względnie niezależną od rozwoju psychofizycznego perspektywę transformacji.

Do koncepcji przeskoku nawiązują opracowane w innej perspektywie idee skoku i pęknięcia[27]. Dotyczą one sytuacji egzystencjalnej człowieka poszukującego właściwej relacji z otoczeniem, które jawi się jako stechnicyzowane i obrachunkowe. Wspomniany skok miałby polegać na odnalezieniu tego, co proste, poprzez każdy byt i utrzymywanie go w tajemnicy, jakby sprowadzenie go do liczby, miary, a może nawet jakości groziło utratą prostoty.

Pojęcia nadzmysłowości i człowieka+ najwięcej zawdzięczają koncepcji nadczłowieka. Pomysł wytworzenia nowej wrażliwości rodzi się z analizy i oceny kultury. Stwierdzenie, że nihilizm stał się dominantą kultury europejskiej, prowadzi do prób wyznaczenia nowego horyzontu, w którym kryzys może zostać przezwyciężony. Co ciekawe, przyjęta metoda jest analogiczna do kuracji homeopatycznej: jednostka, zbiorowość, by przekroczyć swoje położenie, musi ukierunkować się na nihilizm, niż starać się go pozbyć, wziąć w nawias[28]. Istnieją trzy odmiany nihilizmu: negatywny, reaktywny i afirmatywny. Trzeci z wymienionych jest najważniejszy, bo to on ugruntowuje sytuację, którą można określić jako przeskok w nadczłowieka.

Chodzi tu o taki nihilizm, który jednocześnie będzie destrukcyjny, a więc aktywnie przyczyni się do niszczenia wartości oraz zaakceptuje to i stworzy pole do samorealizacji. Transformacja ta opisywana jest jednak z perspektywy autodestrukcji, samounicestwienia jako narodzin. Niemniej chodzi tu o sytuację jednostki, a nie gatunku.

Wydaje się, że obecne przemiany w kulturze cybernetycznej stwarzają okazję do przetworzeń osobowości na poziomie emocjonalnym, psychofizycznym,

[25] K. Toeplitz, *Kierkegaard*, Warszawa 1980, s. 116.

[26] S. Kierkegaard, *Albo, albo*, t. I, tłum. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1982, s. 94.

[27] M. Heidegger, *Przyczynki do filozofii*, tłum. B. Baran, J. Mizera, Kraków 1996, ss. 260-263.

[28] G. Deleuze, *Nietzsche i filozofia*, tłum. B. Banasiak, Łódź 2012, ss. 183, 210-214.

zmysłowym. Aktualne pozostają postulaty przeskoku, skoku, ale motywacją nie jest reaktywny charakter społeczeństwa, raczej jego wzmożone upodobanie do majsterkowania, mody, autokreacji i postprodukcji.

Jesteśmy na takim etapie rozwoju kultur, na którym zaczęto konsumować idee ekstropii, transhumanizmu, posthumanizmu i biohakingu. Warto przyjrzeć się temu, w jakim otoczeniu konceptualnym osadzone są pierwsze z nich. Ekstropia opisuje proces odwrotny do entropii i jego konsekwencje. Ze względu na tak sformułowaną treść pojęcie to może być rozumiane jako coś, co przeciwstawia się prawom przyrody. Ewolucja i entropia to dwie podstawowe częstotliwości leżące u podstaw wszystkich innych drgań, jakich doświadczyć można w otoczeniu człowieka.

Ekstropianie, którzy, nawiasem mówiąc, kładą podwaliny pod transhumanizm, w swoich wypowiedziach postulują ukierunkowanie ewolucji i działanie na rzecz osłabiania entropii. Transhumanizm wykorzystuje idee postępu leżące u podstaw nowoczesności, kultury rozwijającej się pod znakiem ulepszania, modernizacji, poszukiwania najlepszego dopasowania i optymalnych warunków zamieszkiwania. Transhumanizm można nazwać przejawem ultranowoczesności, pozytywnym wartościowaniem postępu w kontrze do postmodernizmu jako ironizowania na temat przyszłości. Chodzi tu nie tylko o poprawę warunków materialnych i psychofizycznych, lecz także o doskonalenie etyczne. Interesujące jest to, że podobnie jak tak zwane odrodzenie magiczne, ekstropianie odwołują się do pierwiastka kobiecego jako podstawy[29], a nie – jak to jest przyjęte w religiach monoteistycznych – do ojca jako stworzyciela. Na marginesie warto zauważyć, że nie jest to jedyna trajektoria, jaką można naszkicować[30].

Wymowne jest to, że ekstropianie są przekonani o możliwości zdobycia narzędzi, które pozwolą w pewnym sensie zastąpić lub wyręczyć wskazaną matczyną siłę. Z pewnością jest to nowa odmiana gry z przyrodą, nieznana dotąd i wykraczająca poza stworzony w innym celu podział na zachowania etyczne, moralne i cnotliwe[31]. Pierwsze z zachowań polega na popełnianiu błędów w celu odnalezienia reguł mających na celu maksymalizację zwycięstwa. Drugie wynika z wdrażania kodeksu, który został przyjęty. Tu maksymalizacja zwycięstwa jest jednoznaczna z przestrzeganiem zinterioryzowanych reguł. Trzecie wynika z takiej budowy organizmu, mechanizmu, która wyklucza inne aniżeli właściwe, zgodne z regułami gier i maksymalizujące wartość ostateczną zachowanie.

---

[29] M. More, *List do Matki Natury*, tłum. M. Sieńko, http://www.racjonalista.pl/kk.php/s, 4003 [21.04.2018].

[30] W. Welsch, *Sztuka wykraczająca poza granice ludzkie – ku postawie transludzkiej*, w: idem, *Estetyka poza estetyką*, tłum. K. Guczalska, Kraków 2005, ss. 147-169.

[31] W. McCulloch, *Toward Some Circuitry of Ethical Robots or an Observational Science of the Genesis of Social Evaluation in the Mind-Like Behaviour of Artifacts*, w: idem, *Embodiments of Mind*, Cambridge, Mass. 1975, ss. 196-197.

Transhumanizm stawia pod znakiem zapytania tę klasyfikację. Można powiedzieć, że w tym światopoglądzie reguły ustanowione są z góry, nie stanowią przedmiotu poszukiwań, ale też nie wynikają ani z zachowania, ani z osiadłej, zuniwersalizowanej formy etyki. Transhumanizm dąży do stworzenia odpowiedniego organizmu, aczkolwiek jego budowa będzie raczej otwierała różne możliwości, aniżeli kierowała je ku najlepszemu dobru. Ekstrapolując transhumanizm na całą obręcz stawianego jako emanacja techniki obramowywania wraz z dążeniami w obrębie biohakingu, neurogroove, cyberenteonautyki, należy powiedzieć, że są to dążenia ekspandujące, otwierające, wymagające uzupełnień konceptualnych i syntez filozoficznych.

Summary

In a paper I offer certain interpretation of a conglomerate of ideas commonly asocciated with cyberculture. As a point of departure I enlist a group of basic concepts and its exemplifications. I make a background to such content with broad explanation and a context embosed in digital realm. Within such aim as a set of references a crucial role plays everyday life. Although sometimes in my investigation I confront my thoughts with laboratory and scientific research, in my opinion the basic list could be extended with other candidates. These are framing and encircling. The first is related to the fact of an escalating arise of technical equipment in human life. The second describes a relation of subject to concepts, phenomena, devices as a tools to enrich humanity towards humanity+.

Keywords: cyberculture, encircling, extrasensory, artifitial intelligence, human+

Słowa kluczowe: cyberkultura, obramowywanie, nadzmysłowość, sztuczna inteligencja, człowiek+